

**Notice of Reasons for Rejection**

Mailed on September 24, 2002

Japanese Patent Application No. 2000-233670

Draft Date: September 17, 2002

Name of the Examiner: Takao UENO 9209 2T00

Directed to Etsuji KOTANI (and other two persons)

Article to be Applied: Articles 29, main paragraph and 29(2)

This application is rejected on the following grounds. If you have arguments against the rejection, you have to file a response within sixty (60) days of the mailing date of this letter.

**Grounds of Rejection:**

1. What is worded in the claims listed below of the present application should not be granted a patent since they do not meet the requirements defined in Art. 29 (1) main paragraph of the Patent Law for the following point.

**Note**

- Claims 16 and 17

That worded in claims 16 and 17 is a server which has a feature only in contents of stored data. It is not an invention since it is "merely a presentation of data".

Since those worded in claims 16 and 17 do not correspond to an invention defined in Art. 29 (1) main paragraph of the Patent Law, they have not been examined with respect to the novelty and the inventive step.

2. An invention regarding the claims listed below of the present application should not be granted a patent under Art. 29 (2) of the Patent Law since it could have easily been made by persons who have common knowledge in the technical field to which the invention pertains, on the basis of the inventions described in the publications listed below which was distributed in Japan or

foreign countries or the inventions available to the public through a telecommunication line prior to the filing of the subject application.

**Note** (See a list for cited documents and the like regarding the cited document.)

• Concerning claims 1 to 12: Cited documents 1 to 3

Comparing an invention relating to claims 1 to 3 with an invention disclosed in the cited document 1, both inventions are different from each other in a point that data with respect to a game player is stored in a terminal apparatus in the former invention whereas it is stored in a server in the latter invention. However, in a telecommunication game system, it is a well known technical means as disclosed in the cited documents 2 and 3 for example that data relating to a game character trained independently by a game player is stored in a server. A person skilled in the art could have easily achieved a construction of the invention relating to claims 1 to 3 by applying the well known technical means mentioned above to the invention disclosed in the cited document 1.

Concerning claims 4 and 5, the cited document 1 discloses to rank a game player.

Concerning claims 6 and 7, it is merely an optional matter for a person skilled in the art to determine the contents of a game.

Concerning claim 8, it is a well known technical means in a telecommunication game system recruiting a competitor through a display that a player wishes to compete as conducted in a net game, such as shogi or mah-jongg.

Concerning claims 9 and 10, needless to raise an example, it is a well known means in a technical field of game apparatus that a game image is established as viewed from a camera set in correspondence with each character.

Concerning claims 11 and 12, it is a well known technical means that time is elapsed also in a server as disclosed in the cited documents 2 and 3 for example.

- Claims 13 to 15: The cited documents 1 to 3

**List of the cited reference and the like**

1. A gazette of International publication No. 99/38590
2. Japanese Unexamined Patent Publication No. 10-328416
3. Japanese Unexamined Patent Publication No. 11-192384

An inquiry about this Notice of Reasons for Refusal:

The Patent Examination 1<sup>st</sup> Department

Electronic Game

TEL. 03(3581)1101, Extension: 3266

**The Record of the Search Result of the Prior Art Documents**

- The Field of the Search

The 7<sup>th</sup> edition of IPC A63F13/00-13/12

A63F 9/24

- Prior Art Document

Japanese Unexamined patent publication No. 2000-112886

Japanese Unexamined patent publication No. 2001-129258

The record of the search result of the prior art documents does not constitute a reason for refusal.

整理番号 26646

発送番号 315022

発送日 平成14年 9月24日

1 / 3

期 限 //月24日

## 拒絶理由通知書

特許出願の番号

特願2000-233670

起案日

平成14年 9月17日

特許庁審査官

植野 孝郎

9209 2T00

特許出願人代理人

小谷 悦司 (外 2名) 様

適用条文

第29条柱書、第29条第2項



この出願は、次の理由によって拒絶をすべきものである。これについて意見があれば、この通知書の発送の日から60日以内に意見書を提出して下さい。

### 理 由

1. この出願の下記の請求項に記載されたものは、下記の点で特許法第29条第1項柱書に規定する要件を満たしていないから、特許を受けることができない。

### 記

#### ・請求項16-17

請求項16-17に記載したものは、記憶されたデータの内容にのみ特徴を有するサーバであり、「情報の単なる提示」にあたり、発明に該当しない。

請求項16-17に記載されたものは特許法第29条第1項柱書でいう発明に該当しないことが明らかであるから、当該請求項に記載のものについては新規性、進歩性等の特許要件についての審査を行っていない。

2. この出願の下記の請求項に係る発明は、その出願前日本国内又は外国において頒布された下記の記事に記載された発明又は電気通信回線を通じて公衆に利用可能となった発明に基いて、その出願前にその発明の属する技術の分野における通常の知識を有する者が容易に発明をすることができたものであるから、特許法第29条第2項の規定により特許を受けることができない。

記 (引用文献等については引用文献等一覧参照)

#### ・請求項1-12に対して：引用文献1-3

請求項1-3に係る発明と引用文献1に記載された発明を対比すると、前者は

ゲームプレーヤに関するデータを端末装置に記憶するのに対し、後者はサーバに記憶する点で後者と相違するが、通信ゲームシステムにおいて、ゲームプレーヤ独自のキャラクタデータをサーバに記憶しておくことは、例えば引用文献2-3等に記載されているように周知の技術手段であり、引用文献1に記載された発明に、上記周知の技術手段を適用して、請求項1-3に係る発明の構成とすることは、当業者が容易に想到し得ることである。

請求項4-5に記載の点について、ゲームプレーヤをランク付けする点についても引用文献1に記載されている。

請求項6-7に記載の点について、ゲーム内容を如何なるものとするかは当業者が適宜設定し得る事項に過ぎない。

請求項8に記載の点について、通信ゲームシステムにおいて、対戦を希望する旨の表示を行い対戦相手を募集することは、例えば、将棋、麻雀等のネットゲームで行われているように、周知の技術手段である。

請求項9-10に記載の点について、ゲーム画面を各キャラクタに対応して設定されたカメラ視線からのものとする事等は、ゲームの技術分野において例を挙げるまでもなく周知の手法である。

請求項11-12に記載の点について、サーバにおいても時間を経過させることは、例えば引用文献2-3等に記載されているように周知の技術手段である。

・請求項13-15に対して：引用文献1-3

#### 引 用 文 献 等 一 覧

1. 国際公開第99/38590号パンフレット
2. 特開平10-328416号公報
3. 特開平11-192384号公報

この拒絶理由通知書に対する問い合わせ先

特許審査第1部電子ゲーム

TEL 03-3581-1101 内線3266

#### 先行技術文献調査結果の記録

- ・調査した分野 IPC第7版 A63F13/00-13/12  
A63F 9/24

- ・先行技術文献 特開2000-112886号公報

発送番号 315022

発送日 平成14年 9月24日 3 / 3

---

特開2001-129258号公報

この先行技術文献調査結果の記録は、拒絶理由を構成するものではない。

日本国特許庁  
JAPAN PATENT OFFICE

pgolus  
#2  
Jordan and Hamburg  
F-7101  
Kazuhiro NAMBA et al.  
(212) 986-2340

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office

出願年月日  
Date of Application:

2000年 8月 1日

出願番号  
Application Number:

特願2000-233670

出願人  
Applicant(s):

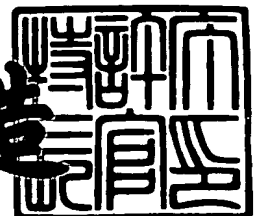
株式会社ケイシーイーオー



2001年 6月19日

特許庁長官  
Commissioner,  
Japan Patent Office

及川耕造



出証番号 出証特2001-3057688

【書類名】 特許願

【整理番号】 26646

【提出日】 平成12年 8月 1日

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 A63F 13/00

【発明の名称】 ゲーム進行制御方法、ゲームシステム及びサーバ

【請求項の数】 17

【発明者】

    【住所又は居所】 大阪市北区梅田2丁目5番25号 株式会社コナミコン  
                        ピュータエンタテインメント大阪内

    【氏名】 難波 和宏

【発明者】

    【住所又は居所】 大阪市北区梅田2丁目5番25号 株式会社コナミコン  
                        ピュータエンタテインメント大阪内

    【氏名】 中山 法夫

【特許出願人】

    【識別番号】 598138501

    【住所又は居所】 大阪市北区梅田2丁目5番25号

    【氏名又は名称】 株式会社コナミコンピュータエンタテインメント大阪

【代理人】

    【識別番号】 100067828

    【弁理士】

    【氏名又は名称】 小谷 悦司

【選任した代理人】

    【識別番号】 100075409

    【弁理士】

    【氏名又は名称】 植木 久一

【選任した代理人】

    【識別番号】 100096150



【弁理士】

【氏名又は名称】 伊藤 孝夫

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 012472

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【包括委任状番号】 9900052

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 ゲーム進行制御方法、ゲームシステム及びサーバ

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 ネットワーク回線を介してサーバに接続された少なくとも 2 つの端末装置を用いて、少なくとも 2 人のゲームプレーヤが直接対戦可能なゲーム進行制御方法であって、

各ゲームプレーヤが独自に育成したオリジナルキャラクタに関するデータをサーバの所定の記憶領域に記憶するステップと、

前記記憶領域に記憶されている各ゲームプレーヤのオリジナルキャラクタに関するデータを、ゲームプログラム実行時に使用するキャラクタデータとして読み出すステップと、

各ゲームプレーヤが自己のオリジナルキャラクタを各端末装置のモニタ画面上で動作させるために入力した制御データを、前記サーバを介して対戦相手であるゲームプレーヤの端末装置に送信するステップと、

前記サーバから送信されてきた制御データを用いて、各端末装置のモニタ画面の相手方のオリジナルキャラクタに制御データに対応する動作をさせるステップと

を具備するゲーム進行制御方法。

【請求項 2】 前記ゲームプログラムは前記サーバに記憶されており、各ゲームプレーヤの端末装置にダウンロードされて実行されることを特徴とする請求項 1 記載のゲーム進行制御方法。

【請求項 3】 前記ゲームプログラムは記憶媒体に記憶されており、各ゲームプレーヤの端末装置にインストールされて実行されることを特徴とする請求項 1 記載のゲーム進行制御方法。

【請求項 4】 各ゲームプレーヤが独自に育成したオリジナルキャラクタのレベルに応じてランキングを行い、一定ランク以上の場合にのみ他のゲームプレーヤとの対戦が可能であることを特徴とする請求項 1 から 3 のいずれかに記載のゲーム進行制御方法。

【請求項 5】 各ゲームプレーヤが独自に育成したオリジナルキャラクタの

ランクに応じて、所定範囲のランクのオリジナルキャラクタを有するゲームプレーヤーとのみ対戦が可能であることを特徴とする請求項 4 記載のゲーム進行制御方法。

【請求項 6】 各ゲームプレーヤーがそれぞれ複数のオリジナルキャラクタを育成し、複数のオリジナルキャラクタで構成されたチーム同士を対戦させることを特徴とする請求項 1 から 5 のいずれかに記載のゲーム進行制御方法。

【請求項 7】 複数のゲームプレーヤーより育成された複数のオリジナルキャラクタでチームを構成し、同様に構成されたチーム同士を対戦させることを特徴とする請求項 1 から 5 のいずれかに記載のゲーム進行制御方法。

【請求項 8】 前記サーバに各ゲームプレーヤーが任意にアクセス可能な閲覧ページを設け、前記閲覧ページに各ゲームプレーヤーが少なくともゲームの対戦を希望する旨を記載すること及び対戦に同意する旨のいずれかを記録可能であることを特徴とする請求項 1 から 7 のいずれかに記載のゲーム進行制御方法。

【請求項 9】 各ゲームプレーヤーの端末装置のモニタ画面上に同じ画面を表示することを特徴とする請求項 1 から 8 のいずれかに記載のゲーム進行制御方法。

【請求項 10】 各ゲームプレーヤーの端末装置のモニタ画面上に、それぞれ各ゲームプレーヤーのオリジナルキャラクタに対応して設定されたカメラ視線からのゲーム画像を表示することを特徴とする請求項 1 から 8 のいずれかに記載のゲーム進行制御方法。

【請求項 11】 前記サーバ上で時間の経過を管理し、各ゲームプレーヤーがゲームに参加するか否かに関わらず、前記サーバ上のデータが変化することを特徴とする請求項 1 から 10 のいずれかに記載のゲーム進行制御方法。

【請求項 12】 前記サーバ上のデータは、前記オリジナルキャラクタの年齢に関するデータが変化することを特徴とする請求項 11 記載のゲーム進行制御方法。

【請求項 13】 少なくとも 2 人のゲームプレーヤーにより直接対戦が可能なゲームプログラムを実行するために用いられるキャラクタデータであって、各ゲームプレーヤーにより独自に育成されたオリジナルキャラクタに関するデータを記

憶したサーバと、

ネットワーク回線を介して前記サーバに接続可能であり、各ゲームプレーヤにより操作される制御部を備え、前記サーバに前記オリジナルキャラクタに関するデータを記憶させると共にゲームプログラムを実行する際に前記オリジナルキャラクタに関するデータを読み出すことが可能な複数の端末装置とを含むことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 1 4】 前記サーバは前記ゲームプログラムをさらに記憶しており、各ゲームプレーヤの端末装置にダウンロードして実行されることを特徴とする請求項 1 3 記載のゲームシステム。

【請求項 1 5】 前記ゲームプログラムは記憶媒体に記憶されており、各ゲームプレーヤの端末装置にインストールして実行されることを特徴とする請求項 1 3 記載のゲームシステム。

【請求項 1 6】 ネットワーク回線を介して各ゲームプレーヤにより操作される端末装置からアクセスが可能であり、少なくとも 2 人のゲームプレーヤにより直接対戦が可能なゲームプログラムを実行するために用いられるキャラクタデータであって、各ゲームプレーヤにより独自に育成されたオリジナルキャラクタに関するデータを記憶したことを特徴とするサーバ。

【請求項 1 7】 前記サーバは、各ゲームプレーヤの端末装置にダウンロードされて実行されるゲームプログラムをさらに記憶していることを特徴とする請求項 1 6 記載のサーバ。

【発明の詳細な説明】

【0 0 0 1】

【発明の属する技術分野】

本発明は、ネットワーク回線を介してサーバに接続された複数のゲームプレーヤ間で直接ゲームの対戦が可能なゲーム進行制御方法及びゲームシステムに関する。

【0 0 0 2】

【従来の技術】

例えば野球ゲームのように相手と対戦するゲームでは、1 つのゲーム装置に複

数のコントローラを接続して、複数のゲームプレーヤにより直接対戦することが可能である。また、ネットワーク回線を介して接続されたパーソナルコンピュータなどの端末装置を用いて、遠隔地にいるゲームプレーヤ同士がそれぞれ野球ゲームなどを直接対戦することが行われている。

【0003】

一方、本出願人が従来から提供している野球ゲームでは、ゲームプレーヤが任意に設定したオリジナルキャラクタをトレーニングにより鍛えて、プロ野球選手としてゲームに参加させることができる選手育成モードが含まれている。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、従来のネットワーク回線を通じたゲームの直接対戦では、一般的に各家庭で行われているような1つのゲーム装置に複数のコントローラを接続して行われるゲームの直接対戦を、ネットワークを介して遠隔地のゲームプレーヤ同士の対戦に拡張したにすぎず、ゲームソフトは各ゲームプレーヤの所有するゲーム装置又は端末装置に組み込まれており、ネットワーク回線を介して各ゲームプレーヤが入力した操作信号のみが送受信されているにすぎなかった。

【0005】

また、各ゲームプレーヤが育てたオリジナルキャラクタ又はオリジナルキャラクタで構成されたチームに関するデータはそのゲームプレーヤのゲーム装置又は端末装置にのみ記憶されており、ネットワーク回線を介してオリジナルキャラクタ同士又はオリジナルキャラクタで構成されたチーム同士を対戦させることはできなかった。

【0006】

本発明は、上記従来例の問題点を解決するためになされたものであり、各ゲームプレーヤが自己の所有するゲーム装置において選手育成モードを実行することにより育て上げたオリジナルキャラクタ同士又はオリジナルキャラクタで構成されたチーム同士を、ネットワーク回線を介して接続されたサーバ上のスタジアムで直接対戦させることが可能なゲーム進行制御方法及びゲームシステムを提供することを目的としている。

## 【 0 0 0 7 】

## 【課題を解決するための手段】

上記目的を達成するため、本発明のゲーム進行制御方法は、ネットワーク回線を介してサーバに接続された少なくとも2つの端末装置を用いて、少なくとも2人のゲームプレーヤが直接対戦可能なゲーム進行制御方法であって、各ゲームプレーヤが独自に育成したオリジナルキャラクタに関するデータをサーバの所定の記憶領域に記憶するステップと、前記記憶領域に記憶されている各ゲームプレーヤのオリジナルキャラクタに関するデータを、ゲームプログラム実行時に使用するキャラクタデータとして読み出すステップと、各ゲームプレーヤが自己のオリジナルキャラクタを各端末装置のモニタ画面上で動作させるために入力した制御データを、前記サーバを介して対戦相手であるゲームプレーヤの端末装置に送信するステップと、前記サーバから送信されてきた制御データを用いて、各端末装置のモニタ画面上の相手方のオリジナルキャラクタに制御データに対応する動作をさせるステップとを具備する。

## 【 0 0 0 8 】

上記方法において、前記ゲームプログラムは前記サーバに記憶されており、各ゲームプレーヤの端末装置にダウンロードされて実行されることが好ましい。

## 【 0 0 0 9 】

または、前記ゲームプログラムは記憶媒体に記憶されており、各ゲームプレーヤの端末装置にインストールされて実行されることが好ましい。

## 【 0 0 1 0 】

また、各ゲームプレーヤが独自に育成したオリジナルキャラクタのレベルに応じてランキングを行い、一定ランク以上の場合にのみ他のゲームプレーヤとの対戦が可能であることが好ましい。

## 【 0 0 1 1 】

さらに、各ゲームプレーヤが独自に育成したオリジナルキャラクタのランクに応じて、所定範囲のランクのオリジナルキャラクタを有するゲームプレーヤとのみ対戦が可能であることが好ましい。

## 【 0 0 1 2 】

さらに、各ゲームプレーヤがそれぞれ複数のオリジナルキャラクタを育成し、複数のオリジナルキャラクタで構成されたチーム同士を対戦させることが好ましい。

【0013】

または、複数のゲームプレーヤより育成された複数のオリジナルキャラクタでチームを構成し、同様に構成されたチーム同士を対戦させることが好ましい。

【0014】

さらに、前記サーバに各ゲームプレーヤが任意にアクセス可能な閲覧ページを設け、前記閲覧ページに各ゲームプレーヤが少なくともゲームの対戦を希望する旨を記載すること及び対戦に同意する旨のいずれかを記録可能であることが好ましい。

【0015】

さらに、各ゲームプレーヤの端末装置のモニタ画面上に同じ画面を表示することが好ましい。

【0016】

または、各ゲームプレーヤの端末装置のモニタ画面上に、それぞれ各ゲームプレーヤのオリジナルキャラクタに対応して設定されたカメラ視線からのゲーム画像を表示することが好ましい。

【0017】

さらに、前記サーバ上で時間の経過を管理し、各ゲームプレーヤがゲームに参加するか否かに関わらず、前記サーバ上のデータが変化することが好ましい。

【0018】

さらに、前記サーバ上のデータは、前記オリジナルキャラクタの年齢に関するデータが変化することが好ましい。

【0019】

一方、本発明のゲームシステムは、少なくとも2人のゲームプレーヤにより直接対戦が可能なゲームプログラムを実行するために用いられるキャラクタデータであって、各ゲームプレーヤにより独自に育成されたオリジナルキャラクタに関するデータを記憶したサーバと、ネットワーク回線を介して前記サーバに接続可

能であり、各ゲームプレーヤにより操作される制御部を備え、前記サーバに前記オリジナルキャラクタに関するデータを記憶させると共にゲームプログラムを実行する際に前記オリジナルキャラクタに関するデータを読み出すことが可能な複数の端末装置とを含むことを特徴とする。

## 【 0 0 2 0 】

上記システムにおいて、前記サーバは前記ゲームプログラムをさらに記憶しており、各ゲームプレーヤの端末装置にダウンロードして実行されることが好ましい。

## 【 0 0 2 1 】

または、前記ゲームプログラムは記憶媒体に記憶されており、各ゲームプレーヤの端末装置にインストールして実行されることが好ましい。

## 【 0 0 2 2 】

さらに、本発明のサーバは、ネットワーク回線を介して各ゲームプレーヤにより操作される端末装置からアクセスが可能であり、少なくとも2人のゲームプレーヤにより直接対戦が可能なゲームプログラムを実行するために用いられるキャラクタデータであって、各ゲームプレーヤにより独自に育成されたオリジナルキャラクタに関するデータを記憶したことを特徴とする。

## 【 0 0 2 3 】

また、前記サーバは、各ゲームプレーヤの端末装置にダウンロードされて実行されるゲームプログラムをさらに記憶していることが好ましい。

## 【 0 0 2 4 】

## 【発明の実施の形態】

本発明の一実施形態として野球ゲームについて説明する。図1は、複数のゲームプレーヤの端末装置1A～1Eがネットワーク回線2を介してサーバ3に接続されている様子を示している。図2はパーソナルコンピュータなどの各端末装置1A～1Eの具体的構成を示すブロック図であり、図3はサーバ3の具体的構成を示すブロック図である。

## 【 0 0 2 5 】

図2に示すように、各端末装置1A～1Eはそれぞれ、CPUなどで構成され



た全体制御部 1 0 0 と、C D - R O M や専用の R O M カセットなどの記憶媒体及びその読み取り装置（図示せず）などで構成され、ゲームプログラムを記憶したゲームプログラム記憶部 1 0 1 と、専用のコントローラ又はキーボードなどで構成された操作部 1 0 2 と、C R T や L C D などのモニタ装置 1 0 3 と、ハードディスクや R A M など構成され、ゲーム中における各種データを一時的に記憶するための一次記憶部 1 0 4 と、モデムなどで構成され、ネットワーク回線 2 を介してサーバ 3 や他の端末装置 1 A ~ 1 E のいずれかと通信するための通信部 1 0 5 など構成されている。

## 【 0 0 2 6 】

一方、図 3 に示すように、サーバ 3 は、C P U など構成され、サーバ 3 の全体を制御するための全体制御部 3 0 0 と、E E P R O M やハードディスクなどの書き換え可能な不揮発性メモリで構成され、ゲームプログラムなどを記憶するゲームプログラム記憶部 3 0 1 と、キーボードなどで構成され、ゲームプログラム記憶部 3 0 1 などに記憶されているプログラムやデータを最新のものに更新するための最新データ入力部 3 0 2 と、実際の時間よりも早く経過するゲーム上の仮想時間を演算するための仮想時間タイマ 3 0 3 と、モデムなどで構成され、ネットワーク回線 2 を介して端末装置 1 A ~ 1 E と通信するための通信部 3 0 4 と、各ゲームプレーヤが任意にアクセス可能であり、任意のメッセージを書き込んだりゲームの対戦の申し込みなどを行うための揭示部 3 0 5 と、例えばハードディスク装置等で構成され、各ゲームプレーヤが独自に育成したオリジナルキャラクターに関するデータを記憶するためのキャラクターデータ記憶部 3 0 6 と、各ゲームプレーヤが独自に育成したオリジナルキャラクターの実力に応じて各オリジナルキャラクターをランク付けしたり、仮想時間の経過に応じて各オリジナルキャラクターに歳をとらせたりするためのキャラクターデータ変更部 3 0 7 と、各端末装置 1 A ~ 1 E からサーバ 3 にアクセスがあった場合に、揭示部 3 0 5 やキャラクターデータ記憶部 3 0 6 を検索し、各ゲームプレーヤのオリジナルキャラクターに関するデータなどを読み出すための検索部 3 0 8 など構成されている。

## 【 0 0 2 7 】

図 4 は、サーバ 3 及びネットワーク回線 2 を介してサーバ 3 に接続された 1 つ

の端末装置（例えば 1 A）において、野球ゲームを実装する場合の仮想世界を示している。

## 【0028】

サーバ 3 は、ネットワーク回線 2 を介して接続された端末装置 1 A～1 E を操作するゲームプレーヤが独自に育成したオリジナルキャラクタに関するデータを記憶するデータベース 3 1 と、端末装置 1 A～1 E との間でデータの受け渡しを行うためのデータベース受け渡し用 CGI プログラム 3 2 と、ネットワーク回線を介してゲームを直接対戦する 2 以上のゲームプレーヤの各端末装置 1 A～1 E 間のデータ通信を行うユーザ間データ通信プログラム 3 3 と、各端末装置 1 A～1 E で実行されているゲームプログラムに対して最新のデータを提供するための更新用最新データ 3 4 などを記憶している。

## 【0029】

各端末装置 1 A～1 E は、例えば専用のゲーム装置やパーソナルコンピュータなどであり、CD-ROM や ROM カセットなどの記憶媒体 1 1 0 に記憶されているゲームプログラムをその内蔵ハードディスクや RAM などにインストールすることによりゲームプログラムを実行する。また、各ゲームプレーヤは、各端末装置 1 A～1 E に接続されたコントローラなどの操作部 1 0 2 を用いて、モニタ装置 1 0 3 の画面上に表示されたメニューを選択したり、画面上に表示されたキャラクタの動作を入力する。なお、ゲームプログラムをサーバ 3 側に記憶しておき、ネットワーク回線 2 を介して各端末装置 1 A～1 E にダウンロードするように構成してもよい。

## 【0030】

各端末装置 1 A～1 E では、ゲームプログラムを実行することにより、他のゲームプレーヤと野球ゲームを対戦するためのスタジアム 1 1、他のゲームプレーヤとゲームを行う約束をしたり情報を交換するための場であるロッカールーム 1 2、各ゲームプレーヤがオリジナルキャラクタを育成するための場である神社 1 3、彼女の家 1 4、下宿 1 5、研究室 1 6、練習場 1 7、ゲームセンター 1 8、バイト先 1 9、コンビニ 2 0、プロショップ 2 1 などの仮想世界が構成されている。以下の説明において、あるゲームプレーヤが独自に育成するオリジナルキャラ

ラクタの名前を「パワプロ君」とする。

【 0 0 3 1 】

まず、ゲームプレーヤの端末装置からこのゲームプログラムを起動すると、モニタ装置 1 0 3 の画面上には、図 5 に示すようなパスワード入力画面が表示される。この画面において、ゲームプレーヤの名前及びパスワードを入力し、「入場」部分をクリックすることにより、ネットワーク回線 2 を介してこの端末装置（例えば 1 A）とサーバ 3 とが接続される。

【 0 0 3 2 】

この端末装置 1 A がサーバ 3 に接続されると、次に図 6 に示すようなパワプロ君の下宿画面が表示される。下宿画面では、「マップへ」、「初期設定」、「マイデータ」、「H e l p」、「E n d」及び「質問メール」の各メニューが選択可能であるが、図 5 ではマップ画面が選択された状態が示されている。マップ画面では、パワプロ君の下宿を中心として、プロショップ、研究所、バイト先、コンビニ、神社、練習場、スタジアム及び彼女の家が示されている。この画面上でポインタを任意の位置に移動させてその場所をクリックすることにより、クリックされた場所に対応するサブルーチンプログラムが実行される。また、画面の右下には、サーバ 3 のデータベースに記憶されている現在のパワプロ君の実力などのステイタスデータが表示されている。なお、ここに表示されるステイタスデータは、パワプロ君のトレーニング量、疲労度、年齢などに応じて随時変更される。

【 0 0 3 3 】

次に、例えばスタジアムをクリックすると、図 7 に示すようにロッカールーム画面が表示される。ロッカールーム画面では、対戦を希望しているゲームプレーヤの名前や他のゲームプレーヤからの伝言などが一覧表示されている。ここで、いずれかのゲームプレーヤの名前をクリックして選択し、さらにその右側の「戦う」をクリックすると、その選択したゲームプレーヤと野球ゲームを対戦することができる。図 8 は、選択したゲームプレーヤと実際に野球ゲームを対戦しているときの画面を表している。この場合、パワプロ君が打席に立っているので、キャッチャー又は球審の視線から見た画面が表示されている。

## 【 0 0 3 4 】

次に、本実施形態における野球ゲームについて、図 9 及び図 1 0 に示すフローチャートを参照しつつ説明する。なお、このゲームプレーヤ（ユーザ）は、あらかじめサーバ 3 にユーザ登録をしており、ユーザ ID を有しているものとする。

## 【 0 0 3 5 】

まず、記憶媒体 1 1 0 を端末装置 1 A に装着し、記憶媒体 1 1 0 に記憶されているゲームプログラムを端末装置 1 A にインストールする（ステップ # 1）。ゲームプログラムのインストールが完了すると、端末装置 1 A は、ゲームプログラムの実行を開始し、図 5 に示すパスワード入力画面がモニタ装置 1 0 3 の画面上に表示される（ステップ # 3）。端末装置 1 A は、ユーザ ID 及びパスワードが入力されるのを待ち（ステップ # 5）、入力されたユーザ ID 及びパスワードをネットワーク回線 2 を介してサーバ 3 に送信する（ステップ # 7）。

## 【 0 0 3 6 】

サーバ 3 は、受信したユーザ ID 及びパスワードを比較し（ステップ # 9）、ユーザ ID 又はパスワードが正しくない場合（ステップ # 9 で N O）、端末装置 1 A のモニタ装置 1 0 3 の画面上にエラーを表示し（ステップ # 1 1）、パスワード入力画面表示（ステップ # 3）に戻る。一方、送信されたユーザ ID 及びパスワードが正しい場合（ステップ # 9 で Y E S）、サーバ 3 は、データベース 3 1 に記憶されているパワプロ君に関するデータを読み出し（ステップ # 1 3）、端末装置 1 A に送信する（ステップ # 1 5）。

## 【 0 0 3 7 】

パワプロ君データを受信すると、端末装置 1 A は、モニタ装置 1 0 3 の画面を図 6 に示す下宿画面表示に切り替える（ステップ # 1 7）。さらに、パワプロ君の体力が残っているか否かを判断し（ステップ # 1 9）、体力が残っていない場合はステップ # 1 7 に戻ってパワプロ君の体力が回復するのを待つ。一方、パワプロ君の体力が残っている場合（ステップ # 1 9 で Y E S）、(1)彼女の家に遊びに行くか、(2)神社へお参りに行くか、(3)プロショップへ買い物に行くか、(4)コンビニへ買い物に行くか、(5)バイト先へ行って小遣いを稼ぐか、(6)ゲームセンターへ行って遊ぶか、(7)練習場へ行って練習をするか、(8)研究室へ行って

肉体を改造するか、(9)スタジアムへ行って他のゲームプレーヤーと試合をするか、いずれかのサブルーチンを選択し、実行する（ステップ#21）。

【0038】

選択したサブルーチンを終了すると、端末装置1Aは、さらにパワプロ君の体力が残っているか否かを判断し（ステップ#23）、体力が残っている場合はステップ#21に戻って、他のサブルーチンを選択する。一方、体力が残っていない場合（ステップ#23でNO）、端末装置1Aは、モニタ装置103の画面を下宿画面表示に切り替え（ステップ#25）、パワプロ君の体力が回復するのを待つか、ゲームプレーヤーがゲームの終了を選択するのを待つ（ステップ#27）。

【0039】

ゲームプレーヤーがゲーム終了を選択すると（ステップ#27でYES）、端末装置1Aはゲームプログラムを終了し（ステップ#29）、パワプロ君の現在のデータをネットワーク回線2を介してサーバ3に送信する（ステップ#31）。サーバ3は、端末装置1Aから送信されてきたパワプロ君のデータに対してランキングを行い（ステップ#33）、パワプロ君のデータをデータベース31に記憶し（ステップ#35）、この野球ゲームを終了する。

【0040】

次に、ステップ#21におけるサブルーチンの一例として、(7)「練習場へ行って練習」が選択された場合のフローについて、図11及び図12を参照しつつ説明する。

【0041】

まず、「練習場へ行って練習」が選択されると、端末装置1Aはモニタ装置103の画面を練習場画面に切り替える（ステップ#41）。特に図示しないが、練習場画面の初期画面は練習メニュー選択画面であり、一例として打撃練習、投球練習、守備練習、ランニング及びウエイトトレーニングが選択可能である（ステップ#43）。端末装置1Aは、打撃練習が選択されたか否か（ステップ#45）、投球練習が選択されたか否か（ステップ#47）、守備練習が選択されたか否か（ステップ#53）、ランニングが選択されたか否か（ステップ#57）

及びウエイトトレーニングが選択されたか否か（ステップ#61）を順に判断する。打撃練習、投球練習、守備練習、ランニング及びウエイトトレーニングがそれぞれ選択されると、端末装置1Aは、選択された各メニューに対応したゲームプログラムを読み出し、各ゲームを実行する（ステップ#47, #51, #55, #59, #63）。

#### 【0042】

各ゲームを終了すると、パワプロ君は体力を消耗する代わりに、選択された各メニューのゲーム結果に応じて実力がアップ又はダウンしているので、端末装置1Aはそれらの項目に応じたステイタス（図6の画面右下に表示されたパワプロ君のステイタスデータ）を変更する（ステップ#65）。そして、端末装置1Aは、ゲームプレーヤが「もう一度練習をする」を選択したか否かを判断し（ステップ#67）、「もう一度練習する」を選択した場合、パワプロ君の体力が残っているか否かを判断する（ステップ#69）。パワプロ君の体力が残っている場合は、ステップ#43に戻って練習メニューを選択する。一方、ゲームプレーヤが「もう一度練習をする」を選択しなかった場合（ステップ#67でNO）及びパワプロ君の体力が残っていない場合（ステップ#69でNO）、端末装置1Aは、モニタ装置103の画面を下宿画面に変更し（ステップ#71）、練習場フローを終了する。

#### 【0043】

次に、ステップ#21におけるサブルーチンにおける(9)「スタジアムへ行って他のゲームプレーヤと試合」の場合のフローについて、図13及び図14を参照しつつ説明する。なお、ここでは主に説明するゲームプレーヤを甲とし、他のゲームプレーヤを乙とする。

#### 【0044】

まず、「スタジアムへ行って他のゲームプレーヤと試合」が選択されると、端末装置1Aは、ネットワーク回線2を介してのサーバ3との接続状態の良否をチェックし（ステップ#71）、サーバ3の閲覧ページに、野球ゲームの直接対戦を希望する他のゲームプレーヤが登録しているか否かを判断する（ステップ#73）。他のゲームプレーヤが登録している場合、端末装置1Aは、モニタ装置1

03の画面を図7に示すロッカールーム画面に切り替え（ステップ#75）、対戦可能なゲームプレーヤが一覧表示される。この画面上で、ゲームプレーヤ甲がいずれかの他のゲームプレーヤ乙を選択すると（ステップ#77）、サーバ3は、ネットワーク回線2を介して選択された他のゲームプレーヤ乙に対し、選択されたことを通知する（ステップ#79）。選択された他のゲームプレーヤ乙が対戦に同意する場合及び拒否する場合ともに、それぞれ同意又は拒否に対応する信号がネットワーク回線2を介してサーバに送信されるので、サーバ3又は端末装置1Aは、選択されたゲームプレーヤ乙がゲームプレーヤ甲との対戦に同意したか否かを判断することができる（ステップ#81）。

## 【0045】

選択されたゲームプレーヤ乙が対戦に同意した場合（ステップ#81でYES）、ゲームプレーヤ甲と選択されたゲームプレーヤ乙との間で、対戦方法、先攻後攻、イニング数などについて決定する（ステップ#83）。対戦方法としては、例えばゲームプレーヤ甲が独自に育成したオリジナルキャラクタである「パワプロ君A」と、ゲームプレーヤ乙が独自に育成したオリジナルキャラクタである「パワプロ君B」とで、互いに投手と打者を交代してホームラン競争又は奪三振ゲームをしてもよい。あるいは、ゲームプレーヤ甲が独自に育成した9人以上のオリジナルキャラクタで構成されるチーム「パワプローズA」と、ゲームプレーヤ乙が独自に育成した9人以上のオリジナルキャラクタで構成されるチーム「パワプローズB」とで、野球ゲームを対戦してもよい。

## 【0046】

対戦方法が決定すると、ゲームプレーヤ甲の端末装置1A及びゲームプレーヤ乙の端末装置（例えば1B）は、それぞれサーバ3からの制御信号に応じて記憶媒体110に記憶されている野球ゲーム（ホームラン競争ゲーム及び奪三振ゲームなどを含む）を実行する（ステップ#85）。なお、ゲームプレーヤ甲及び乙がそれぞれ独自に育成したオリジナルデータはサーバ3のデータベース31に記憶されているので、ゲーム開始に先立って各ゲームプレーヤ甲及び乙の端末装置1A及び1Bに送信され、ゲームプログラム中でキャラクタデータとして使用される。また、ゲームプレーヤ甲及び乙が操作部102を操作して入力した制御信

号は、ネットワーク回線 2 を介してサーバ 3 に送信され、サーバ 3 のユーザ間データ通信プログラム 3 3 により処理されて、相手の端末装置 1 A 及び 1 B に送信される。

## 【 0 0 4 7 】

例えば、ゲームプレーヤ甲が端末装置 1 A に接続された操作部 1 0 2 を操作して画面上のパワプロ君 A (投手) に対して、球種、コース、投球開始などを指示すると、それらの信号はネットワーク回線 2 及びサーバ 3 を介してゲームプレーヤ乙の端末装置 1 B に伝送される。ゲームプレーヤ乙の端末装置 1 B では、受信した信号を用いて、端末装置 1 B のモニタ装置 1 0 3 の画面上に表示されているパワプロ君 A に所定の投球動作を行わせる。同時に、ゲームプレーヤ甲の端末装置 1 A も、端末装置 1 A のモニタ装置 1 0 3 の画面上に表示されているパワプロ君 A に所定の投球動作を行わせる。

## 【 0 0 4 8 】

ゲームプレーヤ乙は、モニタ装置 1 0 3 の画面を見ながら、端末装置 1 B に接続された操作部 1 0 2 を操作してパワプロ君 B にスイング動作を行わせる。ゲームプレーヤ乙によるスイング動作のタイミング、スイング速度、バットの位置などに関する信号は、ネットワーク回線 2 及びサーバ 3 を介してゲームプレーヤ乙の端末装置 1 A に伝送される。ゲームプレーヤ甲の端末装置 1 A は、受信した信号を用いて、端末装置 1 A のモニタ装置 1 0 3 の画面上に表示されているパワプロ君 B に所定のスイング動作を行わせる。同時に、ゲームプレーヤ乙の端末装置 1 B も、端末装置 1 B のモニタ装置 1 0 3 の画面上に表示されているパワプロ君 A に所定の投球動作を行わせる。

## 【 0 0 4 9 】

端末装置 1 A 及び 1 B は、それぞれゲームプレーヤ甲により投球に関する信号及びゲームプレーヤ乙によるスイングに関する信号を用いてバットとボールの衝突する条件 (空振りの場合を含む) を演算し、演算結果に基づいてボールの動作をモニタ装置 1 0 3 の画面上に表示する。このようにして、ネットワーク回線 2 及びサーバ 3 を介して、ゲームプレーヤ甲と乙が同じゲームプログラムを用いて直接野球ゲームを対戦することができる。なお、端末装置 1 A と 1 B の間ではネ



ットワーク回線2及びサーバ3を介して信号の送受信が行われているため、例えばゲームプレーヤ甲が操作部102を操作してから、ゲームプレーヤ乙の端末装置1Bのモニタ装置103の画面上のパワプロ君Aが投球動作を開始するまでに若干の時間の遅れが生じる。しかしながら、実際に投手が投球してからボールがホームベースに到達するまでに一定の時間を要するので、信号の送受信速度をボールの移動速度よりも速くすることにより、直接ゲームを対戦しているゲームプレーヤ甲と乙にとって違和感をなくすることが可能となる。

#### 【0050】

ステップ#85におけるゲームの対戦が終了すると、サーバ3はそのデータベース31上に対戦結果を保存し（ステップ#87）、同じ相手ともう一度対戦するか否かをゲームプレーヤ甲及び乙にそれぞれ問いかける（ステップ#89）。両者が同意した場合（ステップ#89でYES）、ステップ#83に戻って対戦方法の決定を行う。一方、ゲームプレーヤ甲及び乙のいずれか一方がもう一度対戦することを拒否した場合（ステップ#89でNO）、サーバ3又は端末装置1A及び1Bは、ロッカールームを出て下宿画面に戻るか否かを問いかける（ステップ#91）。ゲームプレーヤ甲が乙以外のゲームプレーヤとの対戦を希望している場合（ステップ#91でNO）、端末装置1Aはステップ#75に戻ってロッカールームの初期画面を表示する。一方、ゲームプレーヤ甲が他のゲームプレーヤとのゲームの対戦をしない場合（ステップ#91でYES）、端末装置1Aは、モニタ装置103の画面を下宿画面に切り替え（ステップ#93）、スタジアムフローを終了する。

#### 【0051】

次に、ステップ#21におけるサブルーチンの(1)「彼女の家に遊びに行く」、(2)「神社へお参りに行く」、(3)「プロショップへ買い物に行く」、(4)「コンビニへ買い物に行く」、(5)「バイト先へ行って小遣いを稼ぐ」、(6)「ゲームセンターへ行って遊ぶ」、(8)「研究室へ行って肉体を改造する」について、簡単に説明する。

#### 【0052】

なお、このゲームシステムでは、ゲームプレーヤがゲームをするか否かに関わ

らず、実際の時間の約10倍（例えば、1年35日）の速さで仮想時間が経過して行き、それに応じて昼と夜が変化する。また、仮想時間に応じて、パワプロ君も歳をとるように設定されており、ゲームプレーヤがゲーム開始から一定時間経過すれば、パワプロ君は自動的に一定の年齢になり、プロ野球選手として引退せざるを得なくなる。

## 【0053】

まず、(1)「彼女の家遊びに行く」では、パワプロ君に彼女がいる場合、彼女の機嫌の善し悪しに応じて、パワプロ君のやる気及び体力が増加したり消耗したり、変化する。また、彼女の手料理を食べさせてもらうことにより、パワプロ君のやる気及び体力がアップする。さらに、彼女の機嫌を取るためにプレゼントをすると、お金を消費する。さらに、彼女とデートすることにより、お金及び体力を消費する。彼女の機嫌を取ることで「ラブ度」が増加し、ラブ度に応じて結婚や子供を作るモードに進むこともできる。また、子供を「パワプロ君ジュニア」として、プロ野球選手に育てることもできる。バイト先で知り合ったり、パワプロ君がプロ野球選手として活躍することなどによって、彼女ができる。なお、パワプロ君に彼女がいない場合このルーチンには進めず、彼女の機嫌を損ねることにより「ラブ度」が低下し、ラブ度が0になると、彼女に振られる。

## 【0054】

(2)「神社へお参りに行く」では、神様にお祈りすることにより、パワプロ君が試合で活躍できたり、あるいはけがをする度合いを低下させることができる。

## 【0055】

(3)「プロショップへ買い物に行く」では、まる秘アイテムを販売しており、後述するバイトでパワプロ君が稼いだお金により、まる秘アイテムを購入することができる。また、このまる秘アイテムを使用することにより、パワプロ君が試合で活躍することができる。サーバ3の更新用最新データ34をアクセスすることにより、まる秘アイテムが更新される。なお、上記仮想時間で夜のとき、プロショップが閉まっている場合がある。

## 【0056】

(4)「コンビニへ買い物に行く」では、パワプロ君の体力を回復するためのド

リンクなどを販売している。また、サーバ3の更新用最新データ34をアクセスすることにより、新製品が販売されたり、商品の価格が変化（値上げ及び値下げ）する。なお、コンビニは、上記仮想時間でも24時間営業している。

【0057】

(5)「バイト先へ行って小遣いを稼ぐ」では、パワプロ君は、昼と夜でそれぞれ異なる複数種類の仕事、例えば寿司屋、カラオケ、ホストクラブなどの中からいずれかを選択することができ、選択したゲームの結果に応じてバイト料がもらえる。また、仕事の種類に応じて、パワプロ君の体力の消耗の度合い及びもらえるバイト料などが異なる。

【0058】

(6)「ゲームセンターへ行って遊ぶ」では、野球とは関係のないゲームが設定されており、それらのゲームを行うことにより、パワプロ君のお金を消費するが、やる気を回復することができる。

【0059】

(8)「研究室へ行って肉体を改造する」では、謎の博士が怪しげな手術によりパワプロ君を野球サイボーグに改造してくれるが、改造料金に応じてその能力が異なる。また、野球サイボーグ改造を受けることにより、パワプロ君の老化が速くなり、活躍できる時間が短くなる。

【0060】

なお、上記実施形態では、ゲームプログラムをCD-ROMなどの記憶媒体に記憶しておき、各ゲームプレーヤの端末装置1A～1Eから起動するように構成したが、これに限定されるものではなく、サーバ3からネットワーク回線2を介してダウンロードするように構成しても良い。その場合、各ゲームプレーヤは最新のバージョンでゲームを楽しむことができる。

【0061】

また、上記実施形態では、サーバ上で時間の経過を管理し、ゲームプレーヤがゲームに参加しない場合でもオリジナルキャラクタの年齢が増えるように構成したが、年齢に限らず、目が悪くなったり、けがが回復したりするなど、オリジナルキャラクタに関する様々なデータが変化するように構成しても良い。さらに、

オリジナルキャラクタに関するデータに限らず、野球道具が劣化したり、植物が成長したり、あるいは食品の鮮度が劣化するなど、様々なゲーム上のデータが変化するように構成しても良い。さらに、ゲームプレーヤが長時間サーバにアクセスしなかったり、オリジナルキャラクタを使用しなかった場合、オリジナルキャラクタの筋力が低下するように構成しても良い。

【 0 0 6 2 】

さらに、上記実施形態では、野球ゲームを例にして説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、サッカーゲームやその他の2人以上のゲームプレーヤで対戦できるゲーム全般に応用することができる。

【 0 0 6 3 】

さらに、上記実施形態では、一人のゲームプレーヤが1チーム分のオリジナルキャラクタを育成する場合について説明したが、複数のゲームプレーヤが育成した複数のオリジナルキャラクタで1つのチームを構成しても良い。例えば、ゲームプレーヤ甲の育成したパワプロ君Aが投手、ゲームプレーヤ乙の育成したパワプロ君Bが捕手、ゲームプレーヤ丙の育成したパワプロ君Cが一塁手・・・というように3人以上のゲームプレーヤが1つのゲームに参加できるように構成しても良い。また、ゲームプレーヤ間で、各自が育成したオリジナルキャラクタを交換トレードするように構成しても良い。

【 0 0 6 4 】

さらに、上記実施形態では、各ゲームプレーヤの端末装置1A～1Eのモニタ装置103の画面上に、同じ画像が表示される場合について説明したが、これに限定されるものではなく、各ゲームプレーヤの端末装置のモニタ装置103の画面上に異なる画像を表示するように構成しても良い。例えばゲームプレーヤ甲の育成したパワプロ君Aが投手で、ゲームプレーヤ乙の育成したパワプロ君Bが打者の場合、ゲームプレーヤ甲の端末装置1Aのモニタ装置103の画面上に投手の視線から見たあるいはバックスクリーンから見た画像を表示し、ゲームプレーヤ乙の端末装置1Bのモニタ装置103の画面上に打者の視線から見たあるいはバックネット裏から見た画像を表示するように構成しても良い。さらに、ゲームプレーヤ丙の端末装置（例えば1C）のモニタ装置103の画面上に一塁手の視

線から見たあるいは外野から見た画像を表示するように構成してもよい。

【0065】

【発明の効果】

以上説明したように、本発明のゲーム進行制御方法によれば、ネットワーク回線を介してサーバに接続された少なくとも2つの端末装置を用いて、少なくとも2人のゲームプレーヤが直接対戦可能なゲーム進行制御方法であって、各ゲームプレーヤが独自に育成したオリジナルキャラクタに関するデータをサーバの所定の記憶領域に記憶するステップと、前記記憶領域に記憶されている各ゲームプレーヤのオリジナルキャラクタに関するデータを、ゲームプログラム実行時に使用するキャラクタデータとして読み出すステップと、各ゲームプレーヤが自己のオリジナルキャラクタを各端末装置のモニタ画面上で動作させるために入力した制御データを、前記サーバを介して対戦相手であるゲームプレーヤの端末装置に送信するステップと、前記サーバから送信されてきた制御データを用いて、各端末装置のモニタ画面上の相手方のオリジナルキャラクタに制御データに対応する動作をさせるステップとを具備するので、ネットワーク回線を介して各ゲームプレーヤが独自に育成したオリジナルキャラクタ同士を直接対戦させることが可能となる。

【0066】

ゲームプログラムの配信方法としては、そのゲームプログラムをサーバに記憶しておき、各ゲームプレーヤの端末装置にダウンロードさせるようにしてもよいし、ゲームプログラムを記憶媒体に記憶しておき、各ゲームプレーヤの端末装置にインストールさせるようにしてもよい。

【0067】

また、各ゲームプレーヤが独自に育成したオリジナルキャラクタのレベルに応じてランキングを行い、一定ランク以上の場合にのみ他のゲームプレーヤとの対戦が可能とすることにより、極端に実力差のあるゲームプレーヤ同士の対戦を回避することができる。

【0068】

さらに、各ゲームプレーヤが独自に育成したオリジナルキャラクタのランクに

応じて、所定範囲のランクのオリジナルキャラクタを有するゲームプレーヤとのみ対戦を可能とすることにより、ほぼ同レベルのゲームプレーヤ同士を対戦させることができる。また、ゲームプレーヤの実力に応じたリーグを結成することも可能である。

## 【0069】

さらに、各ゲームプレーヤがそれぞれ複数のオリジナルキャラクタを育成し、複数のオリジナルキャラクタで構成されたチーム同士を対戦させることにより、例えば野球ゲームのように複数のキャラクタを必要とするゲームを行うことが可能となる。

## 【0070】

さらに、複数のゲームプレーヤより育成された複数のオリジナルキャラクタでチームを構成し、同様に構成されたチーム同士を対戦させることにより、3人以上のゲームプレーヤを参加させることが可能となる。

## 【0071】

さらに、前記サーバに各ゲームプレーヤが任意にアクセス可能な閲覧ページを設け、前記閲覧ページに各ゲームプレーヤが少なくともゲームの対戦を希望する旨を記載すること及び対戦に同意する旨のいずれかを記録可能とすることにより、他のゲームプレーヤと対戦する機会をより多くすることが可能となる。

## 【0072】

さらに、各ゲームプレーヤの端末装置のモニタ画面上に同じ画面を表示することにより、例えば2人のキャラクタが直接格闘するロールプレイングゲームなどのように比較的画面の変化が少ないゲームの場合に、演算処理速度を速くすることが可能となる。

## 【0073】

一方、各ゲームプレーヤの端末装置のモニタ画面上に、それぞれ各ゲームプレーヤのオリジナルキャラクタに対応して設定されたカメラ視線からのゲーム画像を表示することにより、例えば野球ゲームなど場合に、投手をつとめるキャラクタを操作しているゲームプレーヤのモニタ画面には投手の視線から見た画像を表示し、打者をつとめるキャラクタを操作しているゲームプレーヤのモニタ画面に

は打者の視線から見た画像を表示することができ、ゲームをよりリアルに体験することが可能となる。

【 0 0 7 4 】

さらに、前記サーバ上で時間の経過を管理し、各ゲームプレーヤがゲームに参加するか否かに関わらず、前記オリジナルキャラクタの年齢に関するデータが変化するように構成することにより、例えばスポーツ選手が若いときは年齢を経るほどに体力や運動能力が増加し、ある年齢をピークとして徐々に体力や運動能力が低下するようにキャラクタをコントロールすることができ、ゲームをよりリアルに体験することが可能となる。

【 0 0 7 5 】

一方、本発明のゲームシステムによれば、少なくとも2人のゲームプレーヤにより直接対戦が可能なゲームプログラムを実行するために用いられるキャラクタデータであって、各ゲームプレーヤにより独自に育成されたオリジナルキャラクタに関するデータを記憶したサーバと、ネットワーク回線を介して前記サーバに接続可能であり、各ゲームプレーヤにより操作される制御部を備え、前記サーバに前記オリジナルキャラクタに関するデータを記憶させると共にゲームプログラムを実行する際に前記オリジナルキャラクタに関するデータを読み出すことが可能な複数の端末装置とを含むので、互いに見知らぬ2人以上のゲームプレーヤがネットワークを介してゲームを直接対戦することができる。また、多数のゲームプレーヤが参加するトーナメントなどを開催することも可能である。

【 0 0 7 6 】

また、本発明のサーバによれば、ネットワーク回線を介して各ゲームプレーヤにより操作される端末装置からアクセスが可能であり、少なくとも2人のゲームプレーヤにより直接対戦が可能なゲームプログラムを実行するために用いられるキャラクタデータであって、各ゲームプレーヤにより独自に育成されたオリジナルキャラクタに関するデータを記憶したことを特徴とするので、各ゲームプレーヤが自己のパーソナルコンピュータやゲーム装置などの異なった種類の端末装置からサーバにアクセスして、ゲームを直接対戦することが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】 本発明の一実施形態において、複数のゲームプレーヤの端末装置がネットワーク回線を介してサーバに接続されている様子を示す図である。

【図 2】 上記実施形態における端末装置の構成を示すブロック図である。

【図 3】 上記実施形態におけるサーバの構成を示すブロック図である。

【図 4】 上記実施形態において、サーバ及びネットワーク回線を介してサーバに接続された 1 つの端末装置における野球ゲームを実行する際の仮想世界を示す図である。

【図 5】 上記実施形態において、モニタ装置の画面上に表示されたパスワード入力画面を示す図である。

【図 6】 上記実施形態において、モニタ装置の画面上に表示されたパワプロ君の下宿画面を示す図である。

【図 7】 上記実施形態において、モニタ装置の画面上に表示されたロッカールーム画面を示す図である。

【図 8】 上記実施形態において、モニタ装置の画面上に表示された実際に野球ゲームを対戦しているときの画面を示す図である。

【図 9】 上記実施形態における野球ゲームのメインフローを示す図である。

【図 10】 図 9 に示すメインフローの続きを示す図である。

【図 11】 上記メインフローのステップ # 2 1 におけるサブルーチンの一例を示す図である。

【図 12】 図 11 に示すサブルーチンの続きを示す図である。

【図 13】 上記メインフローのステップ # 2 1 におけるサブルーチンの他の一例を示す図である。

【図 14】 図 13 に示すサブルーチンの続きを示す図である。

【符号の説明】

- 1 A ~ 1 E : 端末装置
- 2 : ネットワーク回線
- 3 : サーバ
- 3 1 : データベース

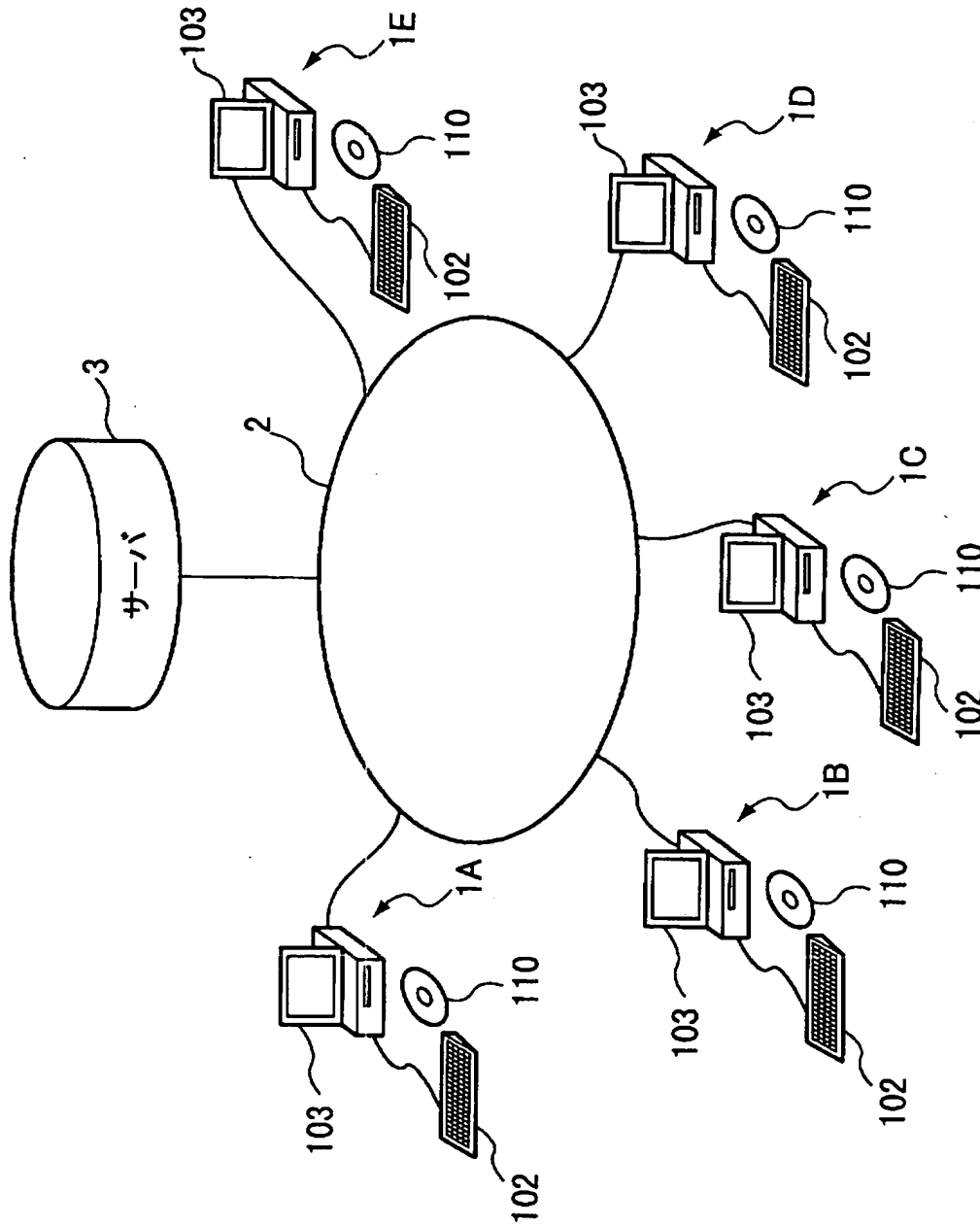


- 1 0 0 : 全体制御部
- 1 0 1 : ゲームプログラム記憶部
- 1 0 2 : 操作部
- 1 0 3 : モニタ装置
- 1 0 4 : 一時記憶部
- 1 0 5 : 通信部
- 1 1 0 : 記憶媒体
- 3 0 0 : 全体制御部
- 3 0 1 : ゲームプログラム記憶部
- 3 0 2 : 最新データ入力部
- 3 0 3 : 仮想時間タイマ
- 3 0 4 : 通信部
- 3 0 5 : 揭示部
- 3 0 6 : キャラクタデータ記憶部
- 3 0 7 : キャラクタデータ変更部
- 3 0 8 : 検索部

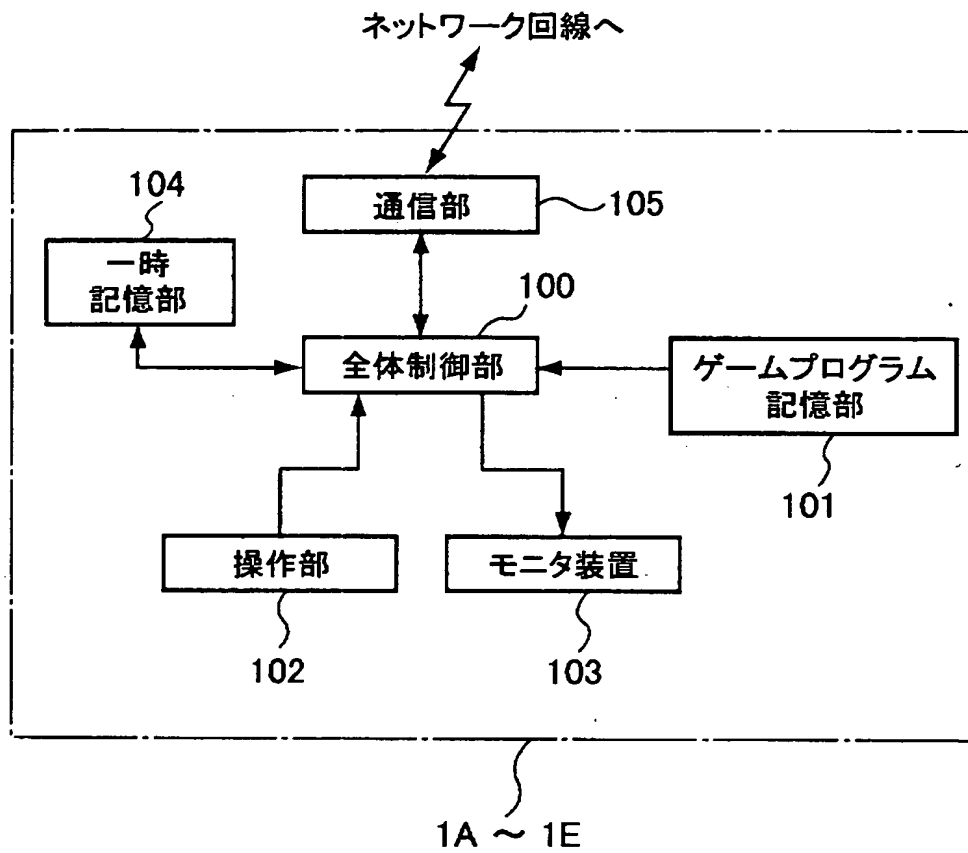
【書類名】

図面

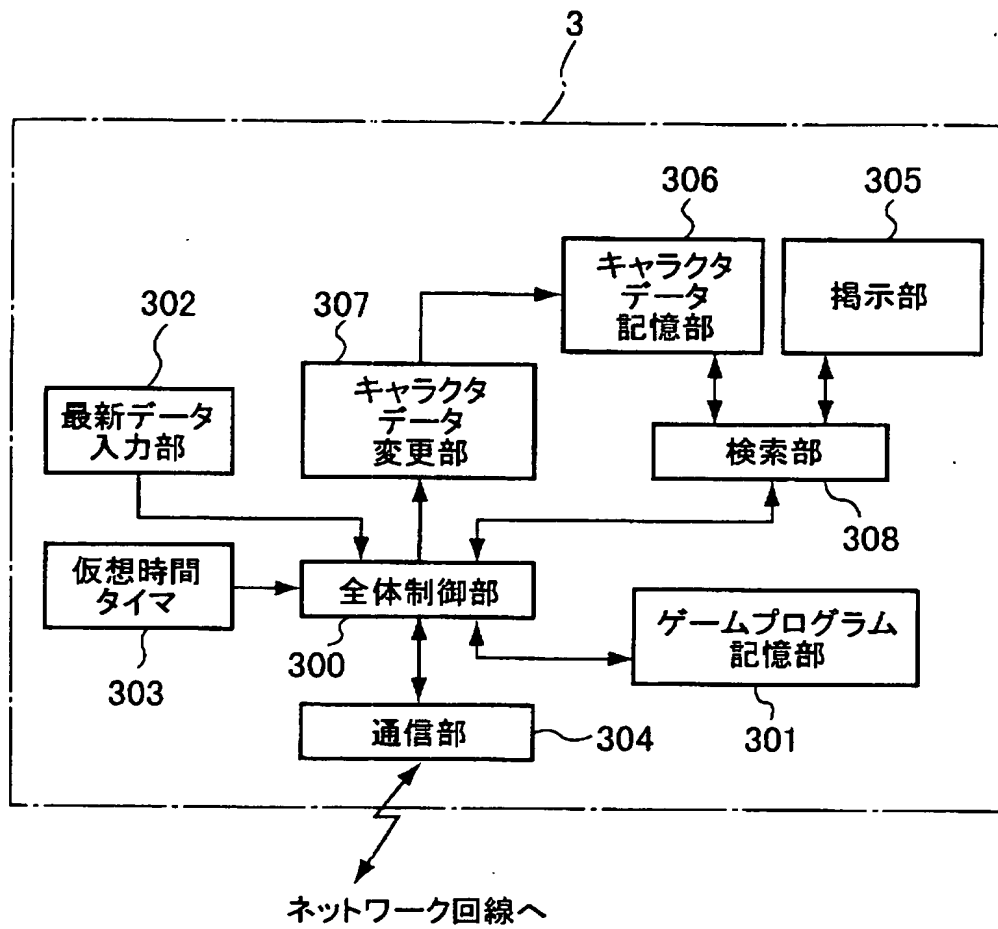
【図 1】



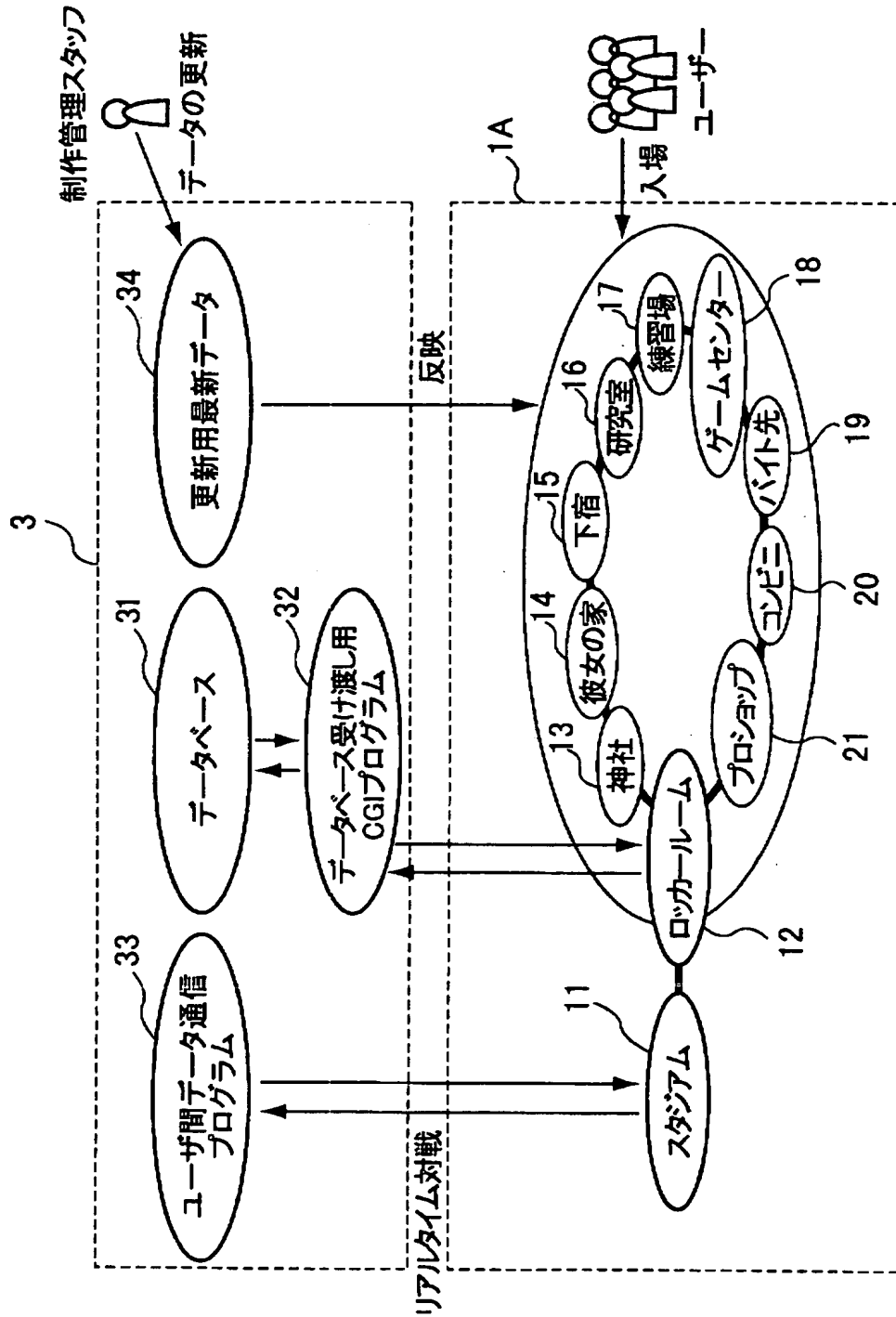
【図2】



【図 3】



【図 4】



【図5】

パスワード入力画面

WEBプロ野球

ネットリーグ

K

9

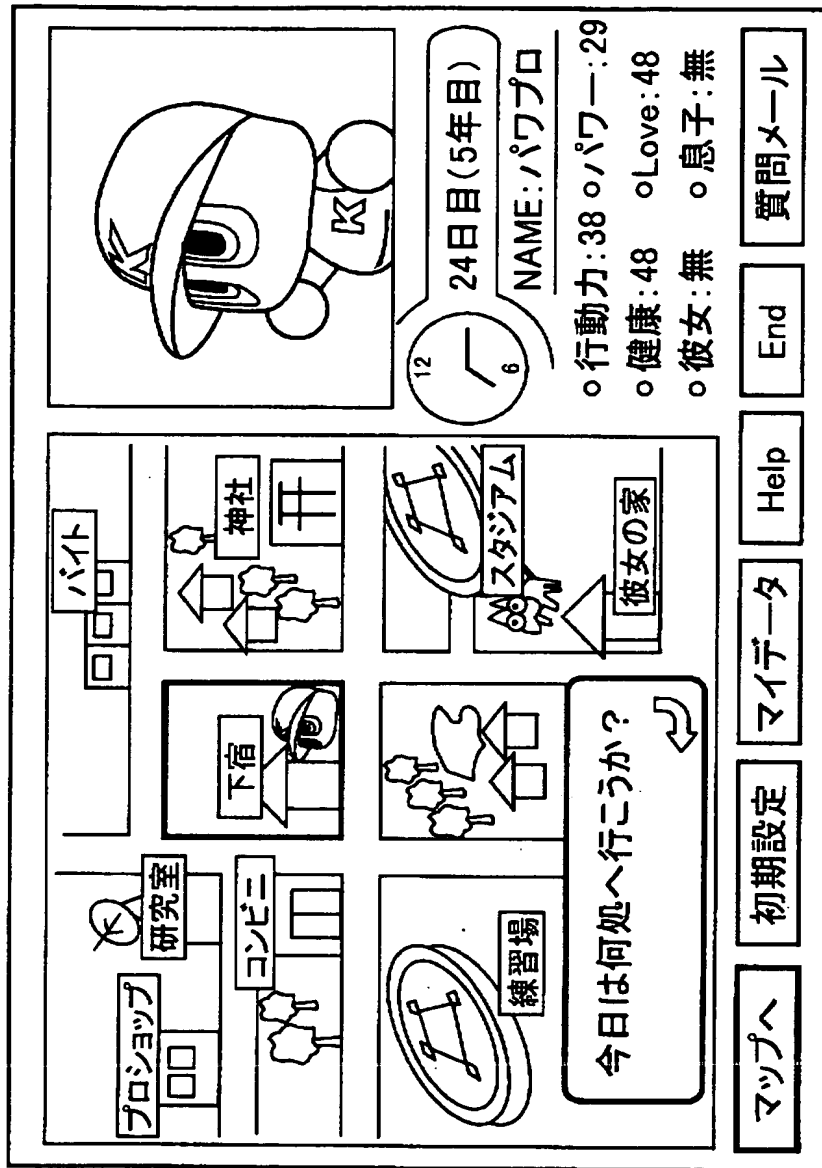
NAME

パスワード

入場

【図6】

下宿画面(マップ画面)



【図 7】

ロッカールーム画面

WEB  
フットボール  
ネットリーグ

ロッカールーム

戻る

終了

出る

挑戦者を募る

テーブル	
NORIO	4戦2勝 戦う
YOSHIO	2戦1勝 戦う
TAROU	2戦0勝 戦う
YAMADA	4戦1勝 戦う

発言

誰か私と戦いませんか？

4:20: 誰か私と戦いませんか

4:10: \_\_\_\_\_

4:05: \_\_\_\_\_

3:25: \_\_\_\_\_

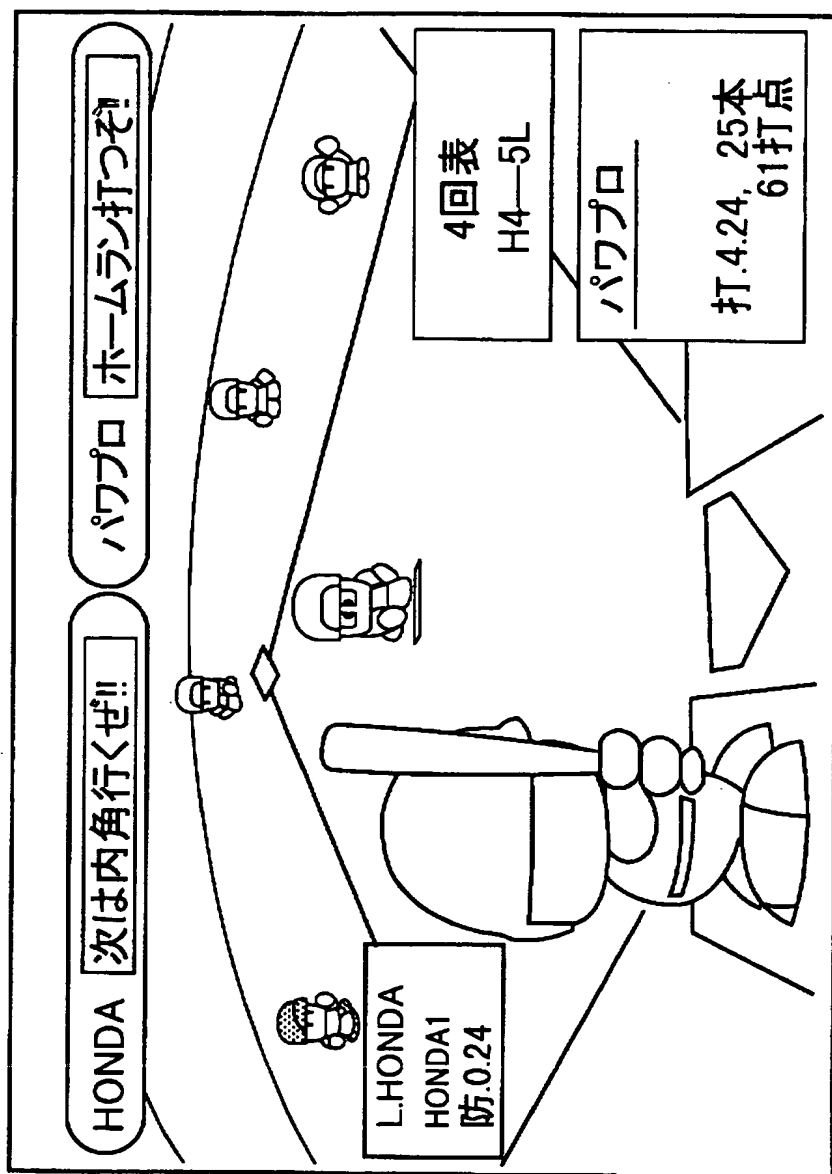
☐ 誘いを断る

チームを募る

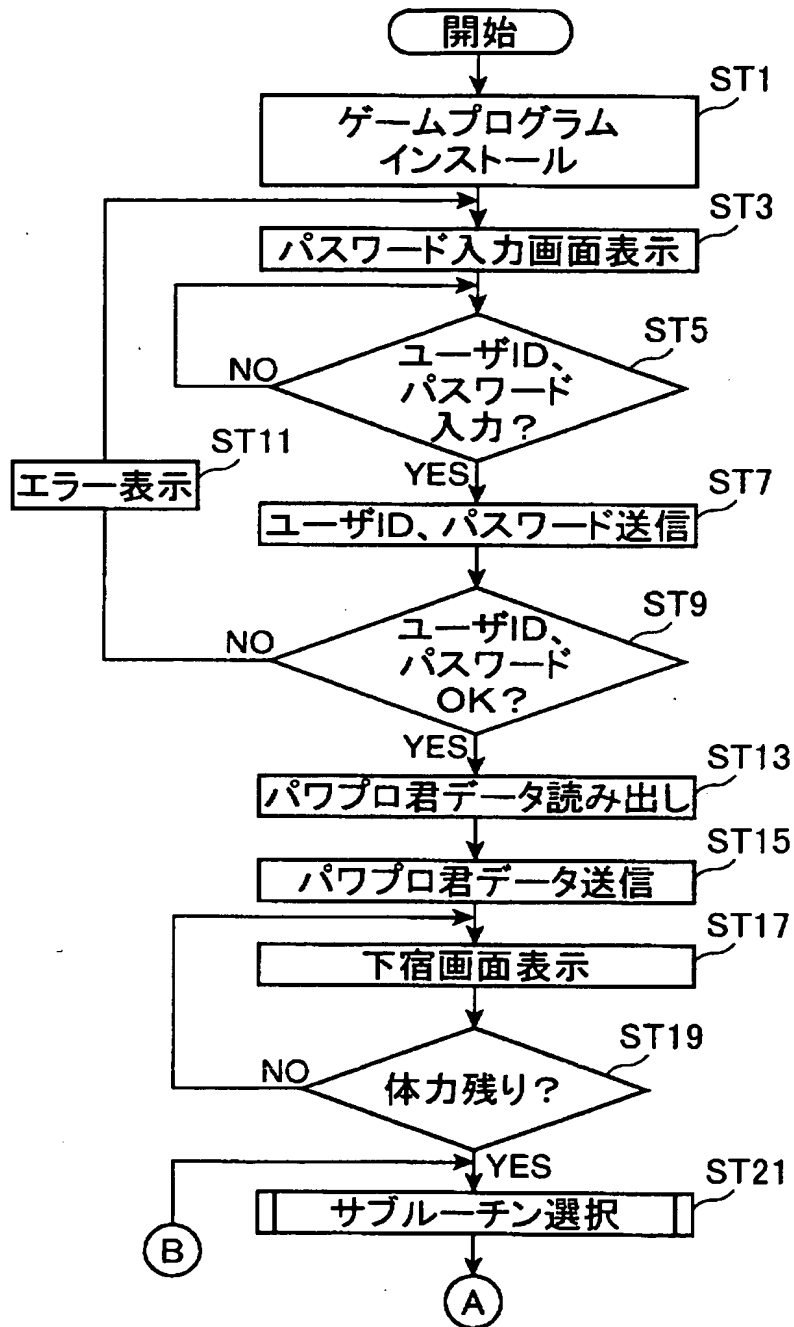


【図8】

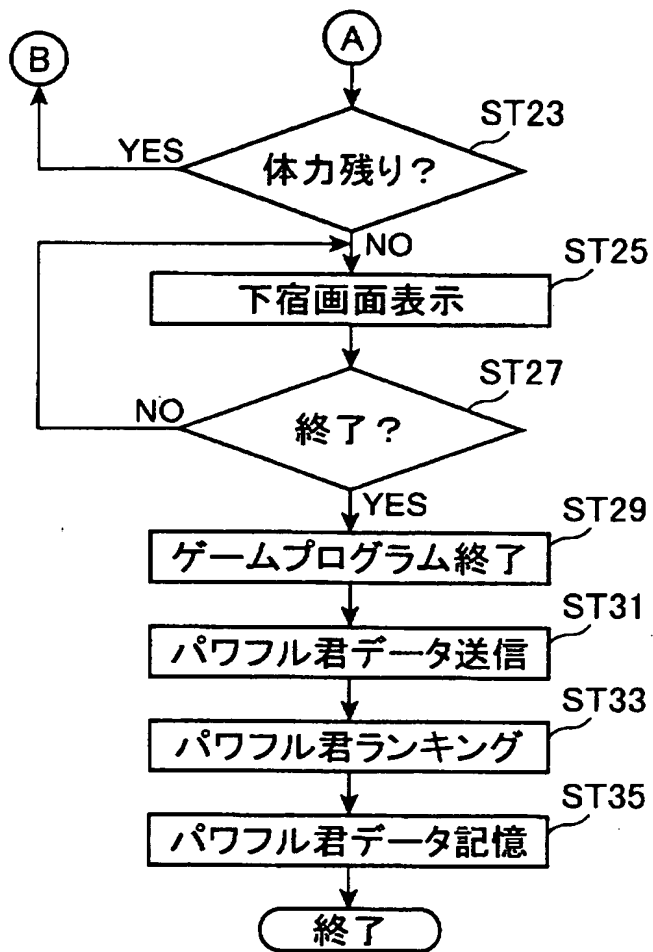
スタジアム画面



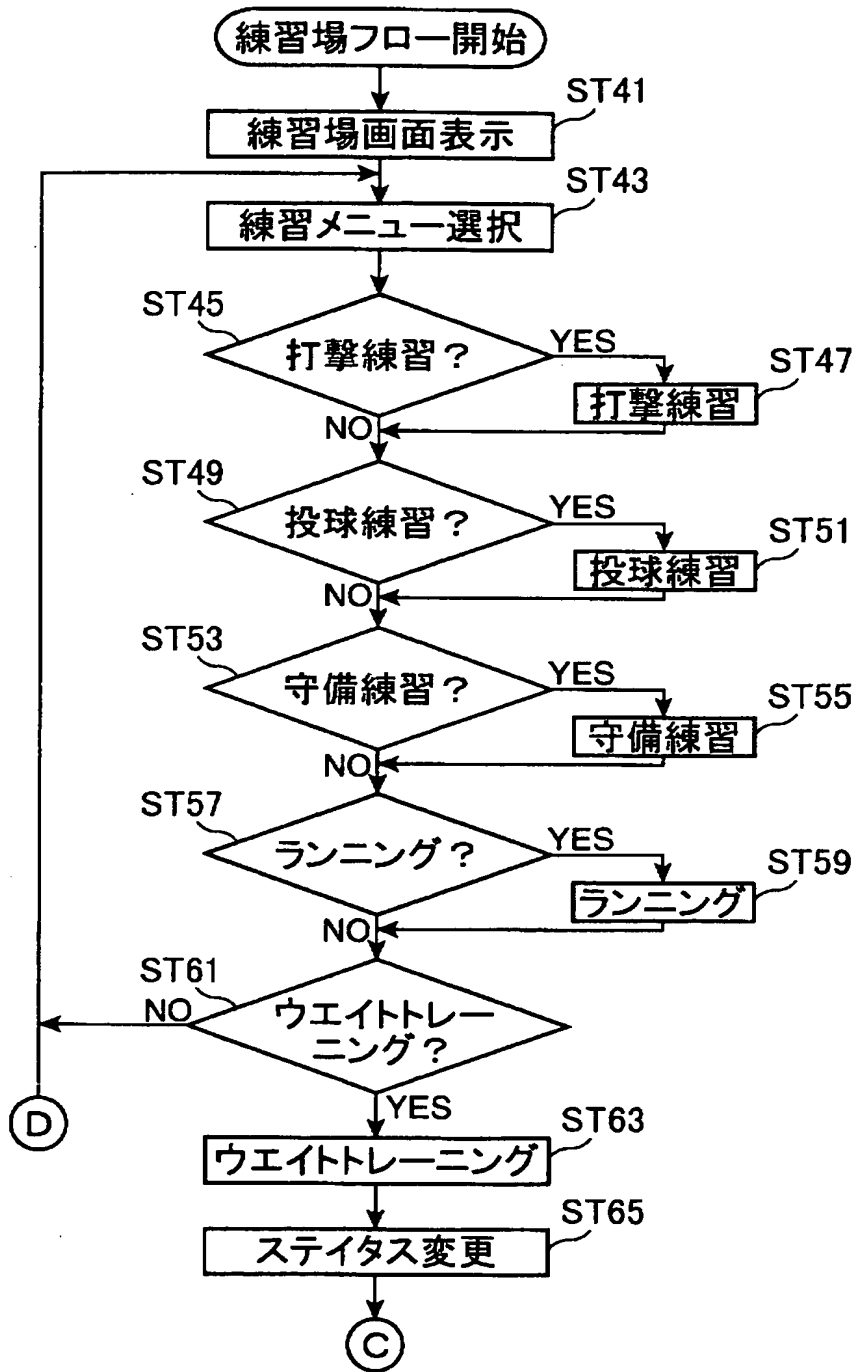
【図9】



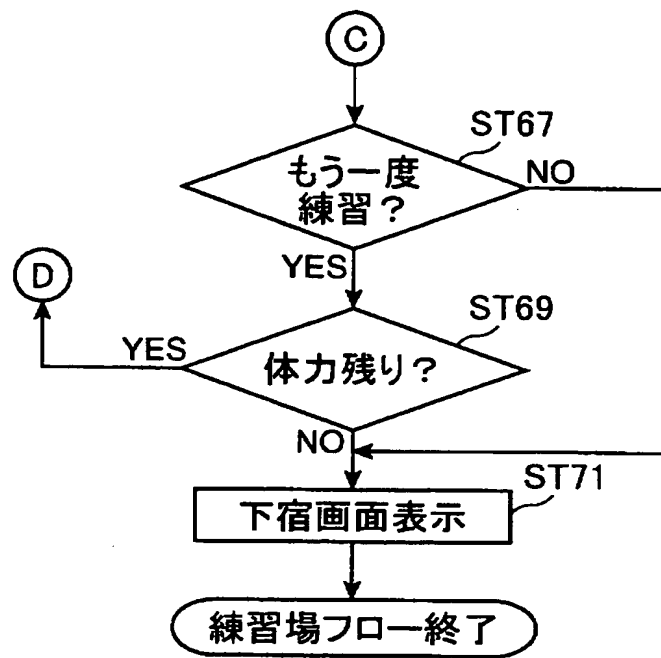
【図10】



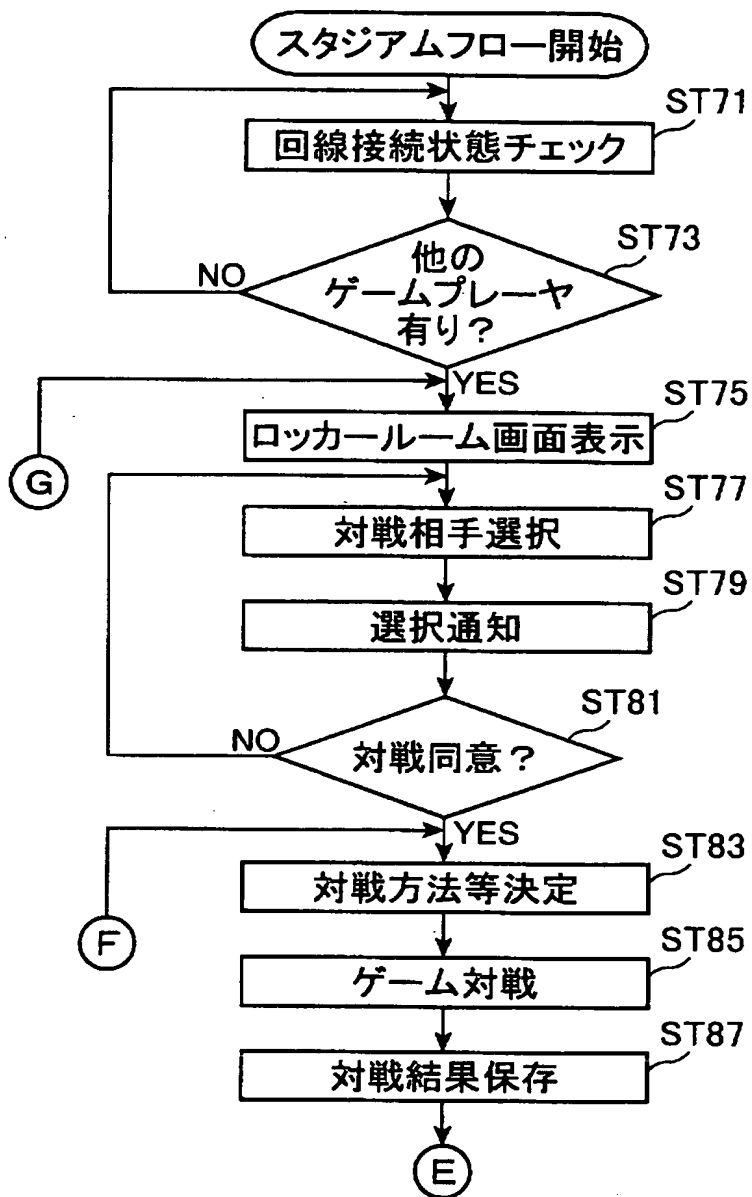
【図11】



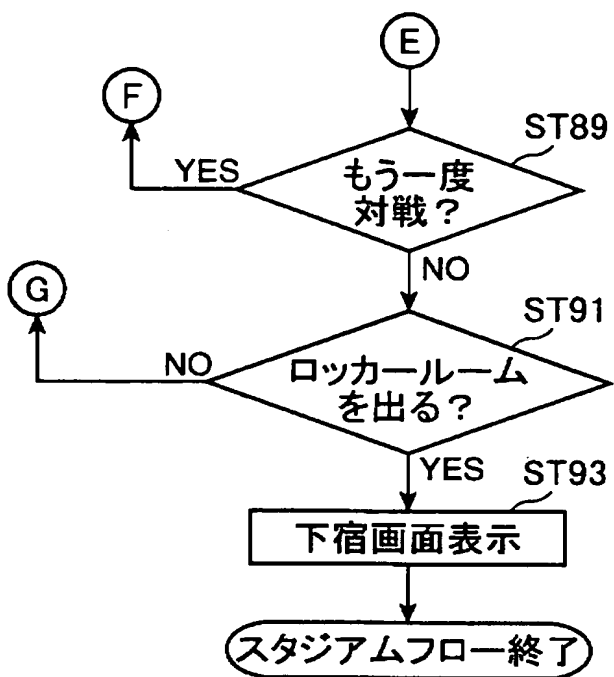
【図12】



【図 1 3】



【図14】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 各ゲームプレーヤが独自に育成したオリジナルキャラクタ同士又はオリジナルキャラクタで構成されたチーム同士を、ネットワーク回線を介して接続されたサーバ上のスタジアムで直接対戦可能にする。

【解決手段】 ネットワーク回線 2 を介してサーバ 3 に接続された各端末装置 1 A ～ 1 E を用いて、各ゲームプレーヤが選手育成ゲームを実行することによりオリジナルキャラクタを育成し、そのオリジナルキャラクタに関するデータをサーバ 3 のデータベース 3 1 に記憶しておく。2 人以上のゲームプレーヤがネットワーク回線 2 を介して同じゲームをリアルタイムで直接対戦する際、データベース 3 1 に記憶されている各ゲームプレーヤのオリジナルキャラクタに関するデータを各端末装置 1 A ～ 1 E にダウンロードし、キャラクタデータとして使用する。

【選択図】 図 1



## 認定・付加情報

特許出願の番号	特願 2000-233670
受付番号	50000978658
書類名	特許願
担当官	田口 春良 1617
作成日	平成 12 年 8 月 9 日

### <認定情報・付加情報>

#### 【特許出願人】

【識別番号】	598138501
【住所又は居所】	大阪市北区西天満 4 丁目 15 番 10 号
【氏名又は名称】	株式会社コナミコンピュータエンタテインメント 大阪

#### 【代理人】

【識別番号】	申請人 100067828
【住所又は居所】	大阪市西区靱本町 2 丁目 3 番 2 号 住生なにわ筋 本町ビル
【氏名又は名称】	小谷 悦司

#### 【選任した代理人】

【識別番号】	100075409
【住所又は居所】	大阪市西区靱本町 2 丁目 3 番 2 号 住生なにわ筋 本町ビル 三協国際特許事務所
【氏名又は名称】	植木 久一

#### 【選任した代理人】

【識別番号】	100096150
【住所又は居所】	大阪市西区靱本町 2 丁目 3 番 2 号 住生なにわ筋 本町ビル
【氏名又は名称】	伊藤 孝夫

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [598138501]

1. 変更年月日 1999年 8月 9日  
[変更理由] 名称変更  
住 所 大阪市北区西天満4丁目15番10号  
氏 名 株式会社コナミコンピュータエンタテインメント大阪
2. 変更年月日 2000年 8月11日  
[変更理由] 名称変更  
住 所 大阪市北区梅田2丁目5番25号  
氏 名 株式会社ケイシーイーオー